LA SOURCE

Séance d'Inflorenza Bianca improvisée au bout de la nuit. Une famille déchirée, une source mystérieuse, une aventure qui se cherche.

Jeu : Inflorenza bianca, aventures tragiques et forestières (version épurée d'Inflorenza minima)
http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-minima/

Joué le 08/05/2016 à la Convention Sous l'œil de Mélusine, à Poitiers
http://www.laguilde-poitiers.com/forum/viewtopic.php?f=155&t=4108

L'histoire :

Le frère et la sœur préparent leurs affaires pour le départ. Jacques est un jeune adulte d'1 m 50. Il emporte une toile et de la peinture. Sa jeune sœur emporte une boussole. C'est elle qui a décidé du départ. Elle voit dans l'égrégore. Et elle veut en trouver la source. Jacques essaye encore de l'en dissuader. Il pense que la Source cache un drame qui concerne leur famille, il dit à la jeune fille qu'elle va détester ce qu'elle va y trouver. Mais elle est déterminée, alors Jacques affrète le canoë et ils partent sur la rivière, en direction de la Source, qui se trouve au-delà des rapides.

Ailleurs dans la forêt, se trouve l'exilé. Il recherche aussi la Source, car il veut empêcher l'égrégore d'être utilisée à de mauvaises fins. Il pactise avec un horla de boue et de feuilles pour trouver la Source. Le horla lui demande de lui céder une émotion en échange, alors l'exilé lui cède sa compassion.

Flash-back. Le dernier moment où l'exilé a éprouvé de la compassion. Il est dans le repaire de son mentor, celui qui lui a appris ce qu'il sait sur l'égrégore. Quand les horlas ont mis le feu au village, l'exilé à fuit, et c'est le mentor qui l'a recueilli, qui lui a expliqué que les horlas sont le fruit de l'égrégore, de pensées malsaines.

C'est au fond d'une ancienne piscine vide, couverte de feuilles. Son mentor est devenu son ennemi, parce qu'il a des vues différentes sur la Source, il veut la détruire sans réfléchir. L'exilé a frappé le frère jumeau de son mentor, il gît dans le fond de la piscine. Il a jeté son mentor à terre, c'est un vieil homme, il est à sa merci. Mais il renonce à le tuer et repart. Le mentor lui dit : "Tu n'auras que des miettes."

Retour au présent. Des horlas ont incendié un nouveau village, à proximité. Une femme rampe jusqu'à l'exilé. Il le supplie d'aller au village sauver son bébé. Mais comme l'exilé a donné sa compassion, le sort de cette femme et de ce bébé l'indiffère. C'est le horla de boue qui va récupérer le bébé. Il l'attache à son ventre et charge la femme sur son dos, et les emmène loin de ce théâtre de désolation.

L'exilé est attaqué par un horla noir qui tient une torche enflammée. Il arrive à le tuer mais son visage est atrocement brûlé !

A l'approche des rapides, la barque est en difficulté. La coque a percé à plusieurs endroits. Un bateau à moteur s'approche d'eux. Il est conduit par le mentor, qui est aussi le grand-père de Jacques et de la jeune fille. Il les laisse monter à bord. Le grand-père est à la recherche de la Source également, mais pour la détruire. A bord, il y a aussi son frère jumeau. Depuis la confrontation avec l'exilé, le frère est handicapé. Il boîte et son œil droit est très enfoncé dans son crâne.

Alors que le bateau descend vers les rapides, une grande fumée noire leur barre la route. Il y a un incendie sur la rive, on entend des personnes crier à l'aide. Grand-père maintient la barre, la Source est plus importante. La jeune fille et Jacques tentent de le faire accoster pour venir en aide aux malheureux. Jacques et le grand-père se battent, Jacques le frappe et lui fait sauter un œil par accident. Catastrophé par son geste, il lâche prise et Grand-Père parvient à maintenir le cap vers les rapides.

Jacques se confond en excuses auprès de son grand-père. Il demande ce qui les attend à la Source. Il sait qu'il connaît le début de l'histoire, du drame familial qui a eu lieu là-bas, mais c'est grand-père qui connaît la fin de l'histoire.

La jeune fille parle avec le frère jumeau. Elle lui explique qu'elle voit dans l'égrégore, elle voit des lumières. Jacques laisse échapper une crainte : qu'elle soit atteinte d'une leucémie comme sa mère. Il se ravise avant qu'elle n'ait l'occasion de l'interroger davantage à ce sujet.

Le jumeau va voir Grand-Père dans la cabine du bateau. Il lui explique que c'est lui qui envoie des horlas incendier les villages, pour persécuter l'exilé, pour se venger de lui. Il écarte son blouson et montre tous les fétiches qu'il porte sur lui : crucifix, doigts coupés, montres, photographies... Grand-Père traite son frère de sorcier et le tue. Jacques et la jeune fille l'empêchent in extremis de jeter son corps par dessus bord. Ils insistent pour que son jumeau ait une sépulture décente. Grand-Père trouve leur requête grotesque, au regard des circonstances.

Alors que Grand-Père a le dos tourné, Jacques et la jeune fille sabotent le gouvernail de son bateau et fuient dans leur barque endommagée. La barque tient la route, mais la jeune fille est en train de changer. Sa peau devient humide et ses cheveux se transforment en algues. Elle devient horsaine, mi-humaine, mi-horla. C'est en acceptant cette infortune qu'elle a maintenu la barque à flots.

L'exilé a perdu la vue pour arriver en premier à la Source. Il s'agit d'un grand bassin de refroidissement d'une ancienne centrale nucléaire. Le bassin est recouvert de lentilles d'eau. L'exilé sent la présence d'auras. Des fantômes du passé qui rejouent la même scène indéfiniment.

Il s'agit des parents de Jacques et de la jeune fille. Jacques était aussi présent, il était plus jeune à l'époque, il est en arrière-plan, comme une trace fantomatique, témoin de la scène. La mère, Adèle confie à son mari ce qu'elle a sur le cœur. Quand Grand-Père a recueilli l'exilé, c'est Adèle qui a soigné ses blessures physiques et mentales.

Flash-back. Adèle est au chevet de l'exilé. Elle lui avoue qu'elle l'a pris en compassion, et que maintenant elle a des sentiments pour lui. Elle se rapproche de lui et essaye de l'embrasser. L'exilé se laisse faire. Elle met sa main derrière sa tête et le plonge dans son lit.

Retour à la scène fantôme. Adèle dit à son mari qu'elle s'en veut terriblement de l'avoir trompé avec l'exilé. Elle a ressenti une telle culpabilité que c'est à cause de ça qu'elle a développé sa leucémie. Ils sont venus ensemble à la Source, croyant qu'elle pourrait guérir, mais une fois arrivé là, on voit bien que la Source n'a rien d'une fontaine miraculeuse. Le mari crie, il crie de colère. Le fantôme de Jacques s'enfuit.

L'exilé se laisse tomber dans le puits, il se noie et son suicide permet de flouter la suite de la scène fantôme, qu'il préfère masquer aux arrivants.

Jacques et Adèle arrivent à la Source. Il y a un voile d'égrégore autour du puits, depuis la mort de l'exilé. S'ils veulent connaître la suite de la scène fantôme, il faut le franchir et cela transformerait la jeune fille en horla et Jacques en horsain. Jacques se propose d'essayer si la jeune fille tient

tellement à connaître la suite, mais elle le lui interdit.

Flash-Back. Une fois que Jacques s'était enfui suite à la dispute de ses parents, Grand-Père est arrivé. Lui connaît la fin de la scène, puisqu'il était là. Il est arrivé, mais trop tard pour empêcher le mari de jeter Adèle dans la Source. Alors, il a poussé le mari à son tour et il est reparti.

Retour au présent. Grand-Père a pris du retard avec son gouvernail trafiqué, mais il arrive quand même à rejoindre ses petits-enfants devant la Source. Jacques lui dit : "Je veux qu'on forme à nouveau une famille. Repartons d'ici, ensemble." La jeune fille proteste un moment, puis accepte. Tous trois quittent cet endroit maudit, pour reprendre le bateau.

Au fond du puits, le corps de l'exilé côtoie les cadavres décomposés d'Adèle et du mari.

Des particules du corps d'Adèle remontent jusqu'à son visage.

Il n'a eu que des miettes.

Feuilles de personnage :

L'exilé

Quête : empêcher l'égrégore d'être utilisée à de mauvaises fins.

La jeune fille :

Quête : trouver la source de l'égrégore

Jacques :

Quête : protéger sa sœur sur le chemin vers la source mais la dissuader d'aller jusqu'au bout

Grand-Père :

Quête : détruire la source

Commentaires :

Durée :
1h1/2

Règles utilisées :
Inflorenza Bianca est une version épurée d'Inflorenza minima, conçue pour tenir dans un poème :

INFLORENZA BIANCA

Aventures tragiques et forestières par Thomas Munier

Ceci est un jeu de rôle

Ici, Millevaux

Le monde est en ruines

Tout est forêt

L'oubli nous ronge

Tout se transforme à cause de l'emprise

Nos émotions forment la magie à cause de l'égrégore

Les horlas sont hors de l'humanité

Chaque personne a une quête

Tout est lié

Tout exprime des émotions

On voit en nuances de gris

On n'a rien sans rien

Qui perd gagne

Maintenant ou plus tard

Le destin est cruel

Qui se sent mal doit le dire

Des moments d'introspection

La vie nous fait des offrandes

Qu'on sacrifie pour la bonne cause

Sans cesse de nouvelles menaces

Et de nouvelles révélations

La mémoire et les confidences valent de l'or

Les pactes sont magiques

Revivre le passé

Ou le futur d'un choix possible

Pour mieux peser le présent

Profils des joueur.se.s :

Aucune expérience d'Inflorenza Bianca ou de Minima, petite expérience de Millevaux pour la joueuse de la jeune fille et le joueur de Grand-Père, grande expérience de Millevaux pour le joueur de l'exilé

Brainstorm initial :
J'ai lu le poème à haute voix, avec parfois de légères explications de texte, et j'ai ensuite laissé le poème au milieu de la table. On est parti pour jouer sans MJ

Défis :
+ Tester Inflorenza Bianca, sans MJ

Mise en jeu :
Le principal souci avec cette partie, c'est qu'on l'a joué au terme d'une nuit blanche, entre 6h1/2 et 8h du matin. Personne n'était frais, et certains joueurs avaient carrément des absences. Au bout d'un moment, j'ai repris en main le décor et les figurants, reprenant de facto un rôle de MJ.

Debriefing :
La mise en œuvre des règles a été moins que parfaite pour deux raisons : la première était que l'équipe est trop fatiguée pour vraiment parvenir à utiliser toutes les règles. La deuxième est que sans symbole, les personnages étaient squelettiques, je pense que ça a posé problème aux joueurs de Grand-Père et de l'exilé. On leur a créé une identité, mais cela vient surtout du fait que j'ai fait jouer à fond la règle "tout est lié", en proposant au joueur du mentor que son personnage soit le grand-père de Jacques et de la jeune fille, et en proposant au joueur de l'exilé d'avoir eu un rapport avec Grand-Père. En fait, voilà le souci : c'est surtout moi qui ai joué le "tout est lié", alors que c'est une règle centrale pour créer du jeu.
J'ai trouvé aussi que les quêtes des personnages étaient vagues, cela n'a pris du corps qu'une fois que j'ai fait jouer le "tout est lié". J'ai renoncé à demander en direct à ce que les joueur.se.s amènent du corps à leur quête, pensant que cela biaiserait le test.

Retour à froid du joueur de l'exilé :

Je crois que tu as bien cerné le probléme de partie : la fatigue. ^^
Trés honnêtement je pense avoir été l'un des pires je m'endormais à moitié. Peut être un truc que j'aurais pu rajouter en briefing et qui aurait pu être utile : j'ai une routine quand je crée un perso en jdr. Je crée deux détails physiques (cicatrice, tatouage, look, vetement) et deux détails moraux (caractére, attitude, connaissances) ça permet de cadrer le personnage. C'est souvent porteur d'histoire et c'est quelque part ce que tu cherches à faire avec les symboles je pense.

Je ne sais pas si le jeu le précise mais je pense que j'aurais été plus à l'aise si le jeu m'avait suggéré de commencer par planter un décor, un lieu particulier.

Dans tous les cas je testerais le jeu il m'interpelle. Là je suis un peu en overdose millevaux j'avoue (ça m'arrive régulièrement quand je designe dessus) mais à l'occasion de l'été sûrement j'en profiteras.

À expérimenter lors du prochain playtest :
Je rajoute "et deux symboles" à la suite de "Chaque personne a une quête". A la lueur du test, cet élément structurant me semble indispensable pour jouer à Inflorenza Bianca à la fois sans préparation et sans MJ.